

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Gaya hidup memang selalu melekat pada diri seseorang dan bisa dibilang melekat pada kehidupan manusia. Gaya hidup atau yang bahasa kerennya disebut *Lifestyle* bisa juga sebagai cerminan diri atau yang menunjukkan seseorang tersebut berada di *level* mana pada kehidupan yang bersifat fana ini. Citra diri seseorang muncul ketika seseorang tersebut naik derajatnya dalam kehidupan sebelumnya, otomatis gaya hidup yang melekat pada dirinya akan menaik dengan sendirinya dan berlaku untuk seterusnya. Memulai dengan memakai baju, kendaraan, aksesoris yang melekat pada dirinya yang biasa saja dengan naiknya derajat seseorang maka ia akan memakai baju, kendaraan, dan aksesoris yang lebih bagus lagi sebagai cerminan diri sebagai orang yang ingin dipandang oleh orang lain.

Seperti yang kita ketahui, pada zaman dahulu manusia selalu ingin memenuhi kebutuhan primer atau yang disebut juga kebutuhan pokok diantara lain sandang, pangan, papan. Dengan pakaian mereka menutup balutan tubuh agar bagian bagian tubuh tertutup dengan balutan kain. Dengan pangan mereka melanjutkan hidup karena manusia juga membutuhkan makan untuk bertahan hidup. Dengan papan manusia butuh untuk tempat tinggal, tempat untuk berteduh dari hujan dan panasnya terik matahari. Kebutuhan primer jika merasa sudah cukup mampu untuk dipenuhi barulah manusia akan melanjutkan memenuhi kebutuhan kedua yaitu kebutuhan sekunder seperti *handphone*, televisi, dan sepeda motor serta barang elektronik lainnya.

Semakin berkembangnya zaman serta perubahan-perubahan mindset pada masyarakat kini kebutuhan sekunderpun ikut menjadi kebutuhan primer. Perubahan tersebut juga menjadi gaya hidup seseorang untuk menaikkan derajat kehidupannya. Sebagai contoh seseorang yang baru saja menikah lalu ia memenuhi kehidupan pokoknya dengan rumah beserta semua isinya, makanan yang lezat, bahkan memiliki sepeda motor. Era modern seperti ini tidak memungkinkan bagi seseorang untuk memenuhi kebutuhan sekundernya sebagai kebutuhan pokok karena dengan dipermudahnya sistem kredit atau membeli barang dengan cicilan berbunga setiap bulannya. Dengan memenuhi kehidupannya seperti itu maka orang akan menilai dirinya sebagai orang yang mampu dengan level menengah keatas hanya dipandang dari gaya hidupnya saja.

Seiring tumbuhnya masyarakat *modern* Eisentadt (1966) dalam buku Budaya Visual Indonesia (Sachari 2007:45) berpendapat bahwa proses modernisasi merupakan proses perubahan menuju tipe sistem sosial, ekonomi, dan politik yang sebelumnya telah berkembang di Eropa Barat dan Amerika Utara dari abad ke-19 dan 20. Pendapat tersebut diterapkan pada bangsa Indonesia semasa kolonial Belanda yang kemudian mengalami pertumbuhan pola pikir rasional dan kesadaran bangsa. Indonesia memang sebelum merdeka dijajah oleh Negara Belanda dimana negara tersebut telah menunjukkan sisi glamor terhadap Indonesia. Para penjajah tersebut pada jaman tersebut sudah berkeliaran menggunakan mobil, walaupun mobil jaman dahulu tidak sebagus seperti zaman sekarang tetapi pada tahun tersebut sudah dikatakan sebagai kehidupan yang glamor, terlebih lagi Belanda adalah dikenal dengan negara yang telah berhasil dan berkembang.

Menurut Cahyo (2015), di zaman yang serba *modern* pada saat ini manusia berlomba lomba menunjukkan dirinya kepada orang lain kalau dia berada atau serba kecukupan padahal belum tentu apa yang dilihat orang seperti apa kenyataannya. Bagaimana dan apapun cara dilakukan oleh manusia dengan tujuan yang penting bisa memiliki dan harus punya. Kebanyakan dari masyarakat tidak memahami gaya hidup yang berlebihan akan membawa dampak negatif bagi kejiwaan manusia jika ia tidak bisa memenuhi apa yang ia inginkan seperti contoh yang selalu diinginkan oleh manusia barang *fashion*, elektronik, jenis kendaraan terbaru orang pasti akan berlomba lomba untuk memiliki yang pertama tidak mau tahu dengan apapun caranya, secara psikologis cara seperti itu memiliki efek negatif untuk kejiwaan manusia.

Seperti yang telah dijelaskan oleh Cahyo diatas kita harus melihat dulu bagaimana kondisi kehidupan kita, bukan hanya melihat untuk saat ini saja tetapi untuk masa kedepannya juga. Pada dasarnya memang sebagai sifat manusia yang selalu tidak puas dengan apa yang telah ia miliki selama ini. Hasrat ingin membeli barang barang terbaru ataupun ingin pamer kepada orang lain, beberapa manusia memiliki sifat seperti ini, maka dari itu kita sendiri juga harus sadar akan sampai mana batasan kita yang bisa kita miliki meskipun orang lain yang menilai derajat kita.

Kehidupan yang berlebihan seperti itu disebut juga dengan kehidupan yang “Glamor” atau serba kemewahan. Menurut Mike Featherstone (1991) dalam buku Kritik Budaya Komunikasi (Ibrahim, 2011:232) Masyarakat dengan kelas menengah keatas dapat dibedakan dari yang lain melalui pengejaran mereka terhadap gaya hidup bebas dan ekspresif. Dengan begitu masyarakat dapat menilai

bahkan membuat iri atau menimbulkan asumsi-asumsi lain agar dirasa dirinya hidup dengan kemewahan. C Campbell (1994) dalam buku Kritik Budaya Komunikasi (Ibrahim, 2011:232) Hedonisme modern dapat ditandai dengan keinginan untuk mewujudkan kepuasan yang dapat dinikmati dan diimajinasikan ke dalam kenyataan. Keinginan seperti ini yang menyebabkan konsumsi yang tidak ada hentinya terhadap sesuatu barang yang baru.

Sebagai contoh pada film *action* yang di produksi oleh negara Indonesia sendiri yang berjudul *Street Society*. Film yang dibuat oleh Ewis Pictures dan di sutradarai oleh Awi Suryadi ini merupakan salah satu contoh dimana dalam film itu menampilkan gaya hidup yang penuh *keglamoran*. Tak luput dari kata mewah dalam film tersebut mengemas bagaimana kehidupan balapan liar di jalanan, tetapi balapan yang dilakukan berbeda dengan balapan liar pada umumnya. Balapan yang bereka gunakan ialah mobil *Sport* dari berbagai *merk* yang diproduksi dari seluruh dunia. Mobil yang berkapasitas 4000CC menggunakan *Turbocharger* dengan kecepatan 0-100km/h dicapai dalam waktu 4 detik dilakukan pada jalanan seperti di Jalan Tol Suramadu dan Jakarta yang seharusnya mobil mobil itu tidak boleh memacu kendaraannya pada kecepatan segitu karena membahayakan pengguna jalan lainnya.

Dalam Film *Street Society* menampilkan hidup *keglamoran* dari kehidupan remaja bukan orang tua yang sudah mapan. Pada umumnya orang akan hidup dengan bergelimang harta jika sudah mapan, memiliki pekerjaan yang berpenghasilan banyak, tetapi dalam film ini justru menampilkan beberapa remaja yang memang kehidupannya dikatakan memiliki fasilitas yang sangat mewah. Tidak hanya mobil saja yang mewah, beberapa *scene* terdapat meliplihatkan rumah mewah yang sangat minimalis seperti jaman sekarang yang sudah memakai banyak kaca, memakai pengawal. Liburan ke pulau pribadi dengan menggunakan kapal pesiar pribadi pun merupakan sisi *keglamoran* dalam film ini. Kegiatan selain balap liar tak luput dari kehidupan pemborosan remaja yaitu party club yang berisi minuman alkohol dan DJ (Disk Jockey).

Street Society film yang bergenre action ini juga menampilkan pertarungan antara sesama remaja yang memiliki masalah dalam balapan pertama, karena kalah ia menginginkan rematch tetapi ditolak oleh Rio karena kini ia memiliki kekasih. Hingga adanya pertarungan di sebuah gym. Pertarungan ini tak kalah seru dengan film film *action* lainnya karena real bertarung dengan gaya film laga tidak seperti asal tawur saja.

Jika diperhatikan film *Street Society* ini terinspirasi dari film *Fast and Furious* dari Negara Amerika Serikat yang dibuat oleh *Universal Studio* dan disutradari oleh James Wan dan Justin Lin. *Fast Furious* adalah film *action* yang bertema balap liar dengan menggunakan mobil *custom* buatan mereka sendiri. Mereka hanya mengambil *part part* dari mobil tertentu untuk dibuat sebuah mobil, tetapi balapan liar itu hanya selingan saja karena dalam *Fast and Furious* ini memiliki misi di masing masing *Chapternya*.

Dinilai dari Sinematografinya pengambilan gambar saat balapan dan mobil mobilnya *Street Society* sama persis dengan film *Fast Furious*, sama sama detail saat balapan, raut muka di dalam mobil, *Sound Effect* yang dimunculkan saat berbelok ataupun *Drift*, hingga *continuity* yang bagus dari satu gambar mobil ke gambar lainnya sudah sama persis seperti *Fast furious*. Hanya saja dalam film *Street Society* ini *menshoot detail-detail* bagian mobil dan merek mobil, bagaimana cara menyalakan mobil dan sisi-sisi yang dimiliki mobil tersebut seakan mereka mempromosikan mobil-mobil yang ada di dalam film tersebut, lain halnya dengan *Fast Furious* karena mereka menggunakan mobil yang dirakit sendiri

Dari sisi *editing* di film *Street Society* pada saat balapan di Jakarta sama pada *Fast Furious 4* yang menampilkan sisi mobil yang akan balapan ditampilkan dalam *GPS* yang sudah ada *Track* balapan hingga posisi mobil yang akan balapan. Awal balapan menggunakan posisi *start* yang sama digunakan pada *Fast Furious 3* “Tokyo Drift” yaitu menggunakan lahan parkir bertingkat. Pada saat *throwback* sama halnya dengan film *Fast Furious* saat Letty akan ditembak tetapi yang di tembak adalah tangki bensin dengan menggunakan warna sephia.

Mobil mobil yang digunakan adalah berbagai *merk* mobil yang digunakan dalam *Street Society* untuk balapan liar. Mobil mobil diatas rata rata memiliki mesin V8 4000CC dengan harga diatas 1 milyar. Dengan menggunakan mobil yang memiliki harga selangit sangat memiliki nilai *glamor* dalam film ini dan bisa menyetarakan dengan film *Fast and Furious*.

Dalam film *Street Society* juga terdapat *Cracking Text* atau hal-hal yang tidak sesuai dengan apa yang digambarkan didalam film. Pertama terdapat cara yang licik untuk memiliki kekayaan yang ia miliki. Seperti yang dilakukan oleh ayah Nico kepada ayah Yopie. Ia tidak ingin bisnisnya disaingi oleh orang lain, akhirnya ayah Nico memiliki rencana yang busuk untuk membunuh ayah Yopie dengan cara membuat pertemuan palsu yang ia rencanakan. Setelah membunuh ayah Yopie kekayaan yang dimiliki oleh keluarga Nico semakin bertambah.

Kedua terdapat tayangan mungkin sebagian orang berpikir glamor harus semua yang berhubungan dengan serba mewah dan gemerlapan, tetapi terdapat scene dimana Rio menjemput keponakannya menggunakan taxi dan mengajak untuk makan makanan kesukaan mereka, walaupun tanpa menggunakan hal yang mewah dan gemerlapan tetapi terlihat wajah yang gembira dari Rio.

Ketiga sisi glamor ternyata berpengaruh dari pergaulan, komunitas, maupun gaya hidup seseorang, bahkan perasaan hati pun dapat merubah sisi keglamoran tersebut. Rio yang dipikirannya hanya tentang mobil mewah dan street race untuk menambah sebuah mobil baru, semua itu berubah semenjak ia memiliki kekasih yang ia sayang. Setelah insiden split race di pelabuhan melawan Moci, nyawa Rio sempat terancam karena pada saat balapan mobilnya hampir menabrak forklift yang membawa muatan peti kayu. Kejadian itu membuat sang kekasih Karina was was dengan keselamatannya kelak jika terdapat kejadian seperti ini terulang kembali. Akhirnya Rio pun berjanji kepada Karina untuk tidak mengulanginya lagi, bahkan ia rela meninggalkan mobil mobil tersebut untuk pertama kalinya.

Baudrillard dalam buku *Masyarakat Konsumsi* (Baudrillard,2004:285) mengatakan bahwa sekarang ini adalah era dimana orang membeli barang bukan

karena nilai kemanfaatannya namun karena gaya hidup. Demi citra yang melekat pada seseorang yang dilihat seseorang bukanlah nilai guna suatu barang, tapi citra dan gaya bagi pemakainya. Karena itu yang kita konsumsi adalah makna yang dilekatkan pada barang tersebut terlepas *branded* ataupun model dari barang tersebut, seakan-akan kita menjadi terealisasi karena perilaku konsumsi kita. Pada giliran ini menghasilkan kesadaran palsu dan merasa teruaskan padahal kekurangan, seakan akan mampu padahal miskin.

Kita tidak sedang hidup dalam masyarakat yang berkecukupan tapi dalam masyarakat yang sedang tumbuh. Dalam ideologi pertumbuhan selalu menghasilkan dua hal, kemakmuran dan kemiskinan. Makmur bagi masyarakat yang diuntungkan dan miskin bagi masyarakat yang selalu mengikuti gaya hidup yang tidak perlu. Kenyataannya pertumbuhan adalah alat untuk membatasi ruang gerak orang-orang miskin. Karena kita terletak pada hubungan sosial atau dalam logika yang kita bukan hanya mengkonsumsi barang namun juga jasa dan hubungan antar manusia.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Representasi Gaya Hidup Glamor dalam Film Action (Analisis Semiotik dalam film Street Society Karya Awi Suryadi)”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti merumuskan masalah yang akan di teliti, yaitu: **Bagaimana makna tanda gaya hidup gemerlapan (Glamor) di dalam film *Street Society*?**

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai ialah mengungkap tanda gaya hidup yang gemerlapan (Glamor) dalam bidang otomotif di dalam film *Street Society*.

1.4. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi masyarakat agar tidak mengikuti gaya hidup yang berlebihan, cukup mengukur kemampuan diri sendiri sesuai dengan apa yang bias kita penuhi.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini sebagai masukan untuk masyarakat agar tidak terlalu mengutamakan *image*, bersyukur dengan yang bisa dimiliki

